

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK  
NEGERI 9 SURAKARTA**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I  
Pada Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

**Oleh :**

**RUKOYATUN**

**A 710 140 032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK NEGERI 9 SURAKARTA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

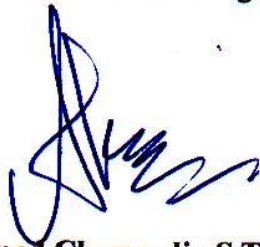
Oleh :

**RUKOYATUN**

**A 710 140 032**

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

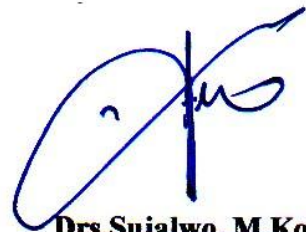
**Dosen Pembimbing 1**



**Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng**

**NIDN.0601088003**

**Dosen Pembimbing 2**



**Drs. Sujalwo, M.Kom**

**NIDN.0616065401**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK NEGERI 9 SURAKARTA

OLEH

RUKOYATUN

A 710 140 032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jum'at, 09 November 2018  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Sujalwo, M.Kom  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Jan Wantoro, S.T., M.Eng  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum  
NIP. 196504281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah ini terdapat karya yang pernah diajukan memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan diatas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 14 November 2018

penulis



**RUKOYATUN**

**A 710 140 032**

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI SUMBER  
BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK NEGERI 9  
SURAKARTA**

**Abstrak**

Adanya mata pelajaran baru yang dimasukkan kedalam kurikulum 2013 di jurusan teknik komputer dan jaringan membuat guru harus mencari bahan ajar yang dapat digunakan. Guru masih menggunakan modul dalam bentuk *softfile* yang kurang menarik sehingga berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Tujuan pengembangan ini adalah merancang dan mengetahui kelayakan media pembelajaran pada materi unsur-unsur tata letak. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, angket atau kuesioner dan instrumen. Uji validasi dilakukan oleh dua dosen ahli media dari fakultas komunikasi dan informatika UMS dan satu guru ahli materi dari SMK N 9 Surakarta. Instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran berupa kuesioner dilakukan oleh peserta didik kelas X TKJ c SMK N 9 Surakarta. Hasil analisis pengembangan media pembelajaran unsur-unsur tata letak dari masing-masing ahli yaitu ahli media mendapatkan presentase 78,45 % dengan kategori layak, ahli materi mendapatkan presentase 96,66 % dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik mendapatkan presentase 82,29 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada media pembelajaran unsur-unsur tata letak ini dinyatakan layak dan membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** e-modul, Lectora Inspire, R & D

**Abstract**

The subjects that are included in the curriculum of 2013, majoring in computer engineering and network make the teacher have to find material that can be used. The master is still using the module in the form of softfile that are less so that the effect on the interest of their students. The purpose of the development of this is designing and know the eligibility of the medium of learning on the material elements of the layout. The method used is the method of Research and Development with the use of the model of development, *ADDIE*. The data collection that is done by means of observation, inquiry or a questionnaire and instruments. The validation carried out by two professors the media from the faculty of communication and information technology UMS and one teacher a matter of vocational N 9 of Surakarta. The instrument's proper medium of learning in the form of a questionnaire carried out by students in class X TKJ to vocational school N 9 of Surakarta. The results of the analysis of medium of learning elements of the layout of each expert which is a media get a percentage of 78, 45 % by the decent, the material get a percentage, 96,

66 percent of the category of most decent, and the response of students get a percentage at 82, 29 % in the category of most decent. Based on tests that have been made in the medium of learning elements of the layout of declared eligible and help increase motivation and interests of their students.

**Keywords :** e-modul, Lectora Inspire, R & D.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan masyarakat baik dibidang pendidikan, usaha maupun kesehatan. Namun dengan demikian, masih banyak sekolah yang belum bisa memanfaatkan teknologi informasi sehingga proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional atau metode ceramah sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian yang sering dipakai dalam pembelajaran. Bahan ajar yang baik dan menarik perlu di buat agar siswa menjadi termotivasi dalam proses pembelajaran. pengembangan bahan bahan ajar penting bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. berhasilnya suatu tujuan pendidikan dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung baik dari segi media pembelajaran, bahan ajar atau strategi pembelajaran yang digunakan disekolah.

Bahan ajar yang digunakan disekolah mempunyai berbagai macam bentuk yang bisa digunakan seperti bahan cetak, audio visual, audio, visual, dan multimedia. Salah satu bahan cetak yang efektif untuk dipakai dalam pembelajaran adalah modul. Menurut Daryanto (2013:9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 9 Surakarta kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan, dalam proses pembelajaran terdapat mata pelajaran baru yang masuk ke dalam kurikulum 2013. Struktur kurikulum didalamnya terdiri dari kelompok A (wajib), Kelompok B (wajib), dan kelompok C (peminatan). Dasar desain grafis termasuk dalam kelompok C (peminatan) dan mulai digunakan untuk pembelajaran siswa kelas X TKJ pada tahun 2017. Dengan adanya perpindahan kurikulum KTSP ke kurikulum 2013 guru mencari bahan ajar yang dapat digunakan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dan sesuai dengan silabus yang telah disusun oleh jurusan teknik komputer dan jaringan.

Hipotesis penelitian ini adalah mengembangkan modul yang telah ada menjadi modul yang menarik sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan dan memudahkan siswa dalam menerima apa yang disampaikan oleh guru dan siswa dapat memahaminya dengan baik serta proses belajar bisa dilakukan di luar kelas dengan adanya e-modul yang dirancang. E-modul yang dibuat ini akan memudahkan guru dan siswa karena mudah dan praktis untuk dibawa ke mana-mana karena berbentuk file sehingga dapat disimpan dalam flashdisk/CD.

## **1.2 Kajian Teori**

### **1.2.1 Sumber Belajar**

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu, (Depdiknas 2004).

### **1.2.2 Modul Elektronik**

Menurut Wiyoko (2014), modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. e-modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis

berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer atau android. Modul elektronik mempunyai karakteristik berupa ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam flashdisk, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop.

### 1.2.3 Desain Grafis

*Graphic* atau Grafis dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani *Graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Menurut Jessica Helfand, *Desain Grafis* merupakan Kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat (Kusrianto, 2007)

## 1.3 Penelitian Terkait

Penelitian oleh Komang Wisnu Baskara Putra (2017) yang berjudul “Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa kelas x multimedia SMK Negeri 3 Singaraja”. Hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa (1) Hasil rancangan dan implementasi e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan e-modul didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif.

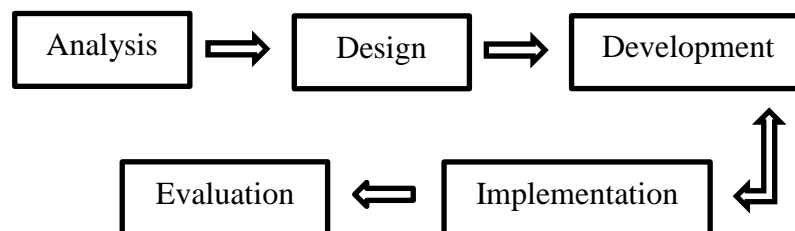


Penelitian oleh Bait Syaiful Rijal (2014) yang berjudul “Pengembangan modul elektronik perakitan dan instalasi komputer sebagai sumber belajar kelas x SMK Piri 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian: Hasil produk modul elektronik yang telah dikembangkan berupa software aplikasi dengan ekstensi.exe, mencakup materi perakitan komputer. Hasil produk modul elektronik dinyatakan layak digunakan menurut ahli media dan materi dengan persentase 87,62% dan 74,3%, dan menurut tanggapan siswa sebagai respon pengguna dinyatakan layak dengan persentase 76,08% sehingga produk yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini, menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada. Metode penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut (Sugiono, 2013 : 297).

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Pribadi (2009:125) menjelaskan pengembangan model ADDIE meliputi lima langkah, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE dapat dilihat digambar 1.



Gambar 1. Alur model ADDIE

Tahap analisis kebutuhan yaitu penelitian pertama kali dilakukan dengan menggunakan metode observasi. Observasi ini dilakukan peneliti saat sedang pembelajaran dikelas X TKJ mata pelajaran dasar desain grafis. Hasil dari

observasi ini didapatkan informasi yaitu: (1) Peserta didik berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa satu kali pertemuan dilakukan selama 5 jam pelajaran, namun pemanfaatan waktu kurang maksimal karena pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. (2) Guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode ekspositori yang artinya guru menerangkan dan mendemonstrasikan di depan kelas, kemudian siswa mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas sesuai dengan perintah oleh guru.

Tahap perancangan desain media pembelajaran dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis diatas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain e-modul meliputi : (1) Menyusun garis besar isi modul di buat oleh peneliti dengan melihat silabus dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan memilih salah satu materi pembelajaran yang akan digunakan. (2) Membuat rancangan media pembelajaran dengan mengumpulkan materi unsur-unsur tata letak yang diperoleh dari buku dan internet untuk dilakukan proses pengembangan.(3) *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (modelling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Adi Nugroho, 2010:6). Dalam perancangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan *Unified Modeling Language* antara lain *use case diagram* dan *activity diagram*. (4) Desain media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam membuat media pembelajaran yang akan ditampilkan.

Tahap pengembangan modul ini meliputi beberapa langkah pengembangan yaitu: (1) Pemindahan desain ke tampilan sebenarnya dalam bentuk *e-modul* dengan menggunakan *software Lectora Inspire*. (2) Validasi produk yaitu setelah pembuatan media pembelajaran selesai, selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan informasi dan masukan dari produk yang sudah dibuat. (3) Revisi setelah mendapatkan masukan dari para ahli terhadap modul yang dibuat kemudian diperbaiki sehingga modul

pembelajaran sesuai dengan saran ahli dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi pembelajaran dengan media ini dilakukan ujicoba pada siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) di SMK Negeri 9 Surakarta kelas x dengan jumlah peserta didik 31 siswa. Pada tahapan ini peserta didik diberikan angket yang dibuat oleh peneliti yang berisi tanggapan siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media yang dibuat dengan dipandu oleh guru mata pelajaran dan peneliti. Kegiatan ini dilakukan guna mengumpulkan data tentang tanggapan siswa terhadap kelayakan suatu media pembelajaran.

Tahap Evaluasi ini dilakukan setelah adanya evaluasi hasil dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan mendapat respon dari siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* tentang unsur-unsur tata letak yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi ini peneliti perbaiki sesuai dengan saran dari beberapa ahli dan siswa, menghitung hasil kelayakan dan membuat laporan penelitian terkait angket yang telah diisi oleh para ahli materi, media, dan siswa.

### **2.1 Subjek pengembangan**

Penelitian dilakukan di SMK N 9 Surakarta sebagai tempat implementasi produk pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar dasar desain grafis. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas x TKJ c pada semester gasal tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 siswa.

### **2.2 Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

(1) Observasi Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2013:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan guna mengetahui kondisi yang ada di sekolah dan permasalahan yang ada di dalam pembelajaran. (2) Kuesioner disebut pula sebagai angket atau *self administrated questioner* adalah teknik pengumpulan data dengan

cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi (Sukandarrumidi, 2012:78). Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. (3) Dokumentasi Menurut Sukmadinata (2012:221) Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. (4) Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian (Emzir, 2010:50).

### 3 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

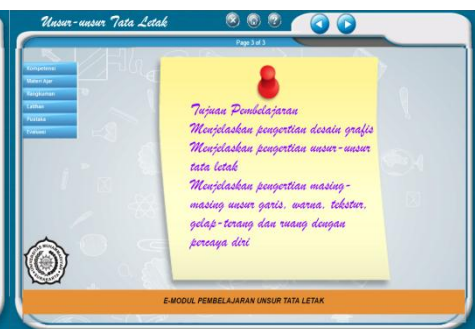
#### 3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan memindahkan desain ke dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian diterapkan dan diujicobakan ke peserta didik untuk memperoleh hasil yang diharapkan dalam pembelajaran.

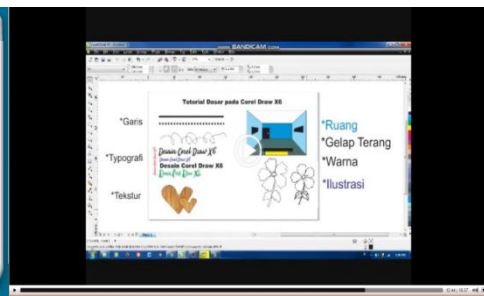
Berikut adalah tampilan halaman media pembelajaran “Unsur-unsur Tata Letak” antara lain :



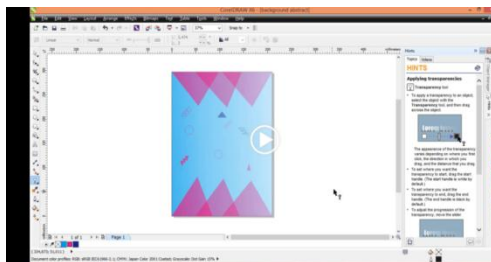
Gambar 2. Tampilan halaman utama



Gambar 3. Tampilan tujuan



Gambar 4. Tampilan menu materi ajar      Gambar 5. Tampilan video tata letak



Gambar 6. Tampilan video tutorial      Gambar 7. Tampilan halaman quis

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik didapatkan masing-masing hasil sebagai berikut :

#### 1) Hasil validasi ahli media

Penilaian oleh ahli media dilakukan oleh dua dosen yang telah memiliki pengalaman dibidangnya.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Interval Persentase	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Skor Max.	Presentase	Kategori
1	Aspek kemudahan	8	8	20	80	Layak
2	Aspek tampilan	30	26	70	80	Layak
3	Aspek keefektifan program	15	15	40	75	Layak
Rata-rata		53	49	130	<b>78,46</b>	Layak

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari ahli media antara lain pada aspek kemudahan memperoleh hasil 80 % dengan kategori Layak, aspek tampilan memperoleh hasil 80 % dengan kategori Layak, dan aspek keefektifan program memperoleh hasil 75 % dengan kategori Layak. Maka jumlah keseluruhan penilaian oleh ahli media dalam pengembangan media pembelajaran unsur-unsur tata letak memperoleh hasil presentase 78,46 % dan dinyatakan **Layak** oleh ahli media.

2) Hasil validasi ahli materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan oleh satu guru yang telah memiliki pengalaman dibidangnya.

Tabel 3. Hasil validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor	Skor Max	Presentase	Kategori
1	Aspek isi	28	30	93,33	Sangat Layak
2	Aspek pembelajaran	15	15	100	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>43</b>	<b>45</b>	<b>96,66</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari ahli materi antara lain pada aspek isi memperoleh hasil 93,33 % dengan kategori sangat layak dan aspek pembelajaran memperoleh hasil 100 % dengan kategori sangat layak sehingga jumlah keseluruhan penilaian oleh ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran unsur-unsur tata letak memperoleh hasil presentase 96,66 % dan dinyatakan **Sangat Layak** oleh ahli materi.

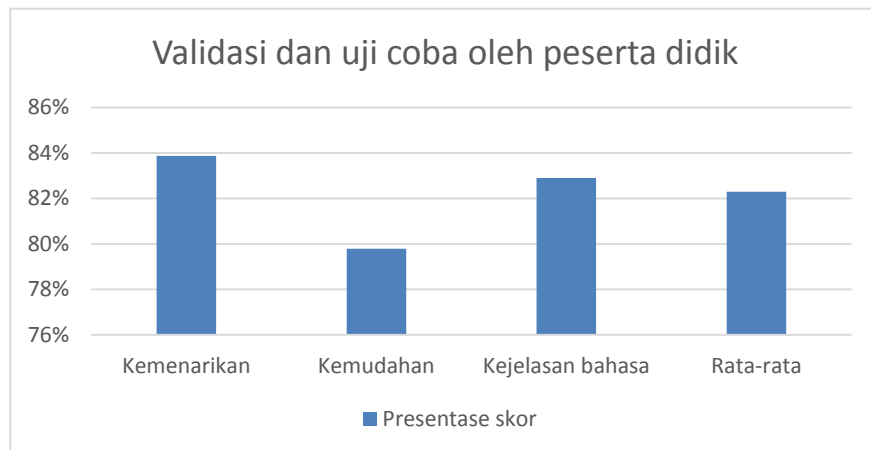
3) Hasil validasi terhadap respon peserta didik

Penilaian terhadap respon peserta didik dilakukan pada siswa kelas x jurusan teknik komputer dan jaringan berjumlah 31 peserta didik.

Tabel 4. Hasil penilaian respon peserta didik

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	JML	Presentase	
1	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	83.87%	
2	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	129	83.23%	
3	4	5	5	4	4	4	4	3	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	128	82.58%	
4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	133	85.81%
5	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	126	81.29%	
6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	129	83.23%
7	4	4	5	3	3	4	4	5	3	3	5	3	3	5	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	116	74.84%	
8	4	3	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	129	83.23%
9	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	128	82.58%	
JML	40	40	44	34	34	35	34	38	34	38	42	34	35	38	34	42	38	39	33	36	36	34	38	39	43	35	35	38	36	34	38	1148	82.29%	

Selanjutnya hasil perolehan penilaian tersebut di sajikan dalam bentuk diagram yaitu:



Gambar 8. Diagram penilaian peserta didik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik, maka diperoleh rata-rata keseluruhan hasil penilaian terhadap media pembelajaran unsur-unsur tata letak dinyatakan **“Sangat Layak”** dengan memperoleh jumlah nilai rata-rata presentase sebesar 82,29 % sehingga layak untuk digunakan.

#### 4 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media pembelajaran dasar desain grafis yang dikembangkan sederhana, mudah dipahami serta menarik. Dilihat dari jumlah rata-rata respon siswa menunjukkan bahwa tingkat kemenarikan pada pembelajaran dasar desain grafis materi unsur-unsur tata letak untuk siswa kelas X TKJ SMK Negeri 9 Surakarta memiliki tingkat daya tarik yang tinggi bagi siswa. Media pembelajaran dasar desain grafis apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meminimalkan alokasi waktu yang digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dasar desain grafis layak untuk digunakan dan dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT Renika Cipta.
- Daryanto.2013. *Menyusun Modul : bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas.2004. *Pedoman merancang sumber belajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Emzir.2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT.Raja Persada.
- Kusrianto, Adi.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, Adi.2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pribadi, B.A.2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rijal, Bait S.2014. "Pengembangan Modul Elektronik Perakitan dan Instalasi Komputer sebagai sumber belajar untuk kelas x Smk Piri 1 Yogyakarta". *Program Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarrumadi.2012. *Metodologi Penelitian:Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Komang Wisnu B.2017. *Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa kelas x multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*.
- Wiyoko, T.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif untuk Kelas XI SMA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Pendidikan Fisika, 11-15.